

# Dragon Reels Video Slot

[Uvod](#)

[Kako se kladiti?](#)

[Opcija Gamble](#)

[Upravljanje igrom](#)

[Pravila](#)

[Free spins](#)

[Bonus Jackpot karte](#)

[Prekidi igre](#)

[Povrat novca igračima](#)

## Uvod

Dragon Reels je video slot (automat) igra s 5 stupaca i 25 linija (redaka). Igra sadrži 13 vrsta karata – neke od tih vrsta su: jedna "Wild" i jedna "Scatter" karta. Sve dobitne kombinacije spajaju se te isplaćuju slijeva nadesno, osim dobitnih kombinacija s kartom "Scatter".

## Kako se kladiti?

- Odabire se broj linija s kojima igrač želi igrati. Odabir se radi preko panela koji se nalaze na obje strane zaslona.
- Iznos uloga (novčana vrijednost) odabire se klikom na jednu od četiri tipke na kojima je označen iznos.
- Vrijednost uloga jedne runde odabire se klikom na jednu od pet tipki za klađenje u donjem dijelu zaslona. Iznos prikazan na svakoj od pet tipki za klađenje je iznos uloga za sve odabrane linije. Klikom na bilo koju od tih tipki igrač odabire ulog te istovremeno započinje igru. Aktivacija tih tipki je također moguća pritiskom na tipke "C", "V", "B", "N" i "M" s tipkovnice. Pritiskom na tipku "C" postavlja se najmanji mogući ulog, dok se pritiskom na tipku "V" postavlja sljedeći veći ulog itd.
- Ako je "Paytable" otvoren, prikazuju se iznosi povezani sa odabranom vrijednošću uloga. Ako igrač pritisne jednu od preostalih tipki za klađenje, odabir uloga se odvija samostalno dok su relevantne isplate prikazane u "Paytable-u". Igra se pokreće prilikom sljedeće aktivacije iste tipke.
- Prilikom prvog pokretanja igre, automatski je odabrana tipka za klađenje s najmanjom vrijednošću uloga.
- Ako prilikom aktivacije polja za klađenje postoji osvojeni iznos, animacija povećavanja dobivenog iznosa u polju "Win" se prekida te se prikazuje ukupan osvojeni iznos.

## Opcija Gamble

U slučaju dobitka, pritiskom na aktivnu tipku "Gamble", igraču je omogućen pristup opciji "Gamble".

Opcija "Gamble" aktivira se kada je "Gamble" zaslon otvoren. Nakon toga prikazuje se karta u sredini zaslona položena licem prema dolje. Karta treperi crvenom i crnom bojom. Oznaka "Gamble Attempts Left" prikazuje broj pokušaja koje igrač može iskoristiti u ovoj igri. Oznaka "Gamble Amount" prikazuje iznos kojeg igrač može udvostručiti u igri "Gamble". Oznaka "Gamble to Win" prikazuje iznos kojeg igrač može osvojiti ako pogodi boju karte. Postoje dvije tipke za odabir: "Red" i "Black". Pritisak na tipku "Black" je također moguć pritiskom na tipku "►" s tipkovnice, dok je pritisak na tipku "Red" također moguć pritiskom na tipku "◄" s tipkovnice. Odabirom "Black" ili "Red" karte, ista se pomiče u gornji dio zaslona te se čuva u odjeljku "History". Odjeljak "History" sadrži posljednjih 5 odabranih karti.

Ako je igrač pogodio boju karte, pojavljuje se nova karta na sredini zaslona položena prema dolje. Karta treperi crvenom i crnom bojom. Postupak se ponavlja sve dok igrač ne pretpostavi krivu boju karte. Iznos polja "Gamble Amount" prikazan je u polju "Win". Ako igrač želi

prekinuti "Gamble" igru, aktivira tipku "Collect". Zaslone se zatvara te se iznos s polja "Win" prenosi u polje "Balance".

Ako igrač pretpostavi krivu boju karte, igra "Gamble" završava, a igrač gubi uloženu svotu. Zaslone se zatvara. Iznos sa polja "Win" je izgubljen te se ne dodaje polju "Balance".





Maksimalna dobivena svota koju igrač može prenijeti u "Gamble" rundu je upisana u "Paytable-u".

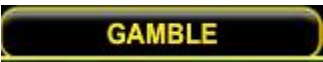







## Upravljanje igrom

Sljedeća polja pojavljuju se na zaslonu igre Dragon Reels:

- **"Balance/Credit"** – aktivacijom ovog polja igrač se prebacuje s kredita na valutu s kojom je odlučio igrati. Također je moguće prebacivanje s valute u kredit. Aktivacija ovog polja moguća je tijekom svih faza igre;
- **"Win"** – u ovom polju prikazuje se ukupan iznos dobiven na linijama prilikom jedne rotacije stupaca. Ako je tijekom animacije povećavanja dobivenog iznosa pritisnuta tipka "Collect", animacija se prekida i prikazuje se osvojeni iznos za ovu rotaciju;
- **"Last Win"** – ovo polje prikazuje posljednji osvojeni iznos u igri;
- **"Win Line field"** – ovo polje se nalazi ispod stupaca. Prikazuje broj linije, dobitnu kombinaciju i iznos kojeg je igrač osvojio tom kombinacijom.
- **Paneli za odabir linija i prikaz broja linija** – nalaze se na obje strane zaslona. Odabir broja linija odvija se na sljedeći način: igrač odabire jednu od ponuđenih vrijednosti (1, 5, 10, 20, 25) s panela. Trenutno odabrane linije prikazane su različitom bojom od ostalih linija. Tijekom rotacije stupaca, "Autoplay-a", "Gamble" opcije i "Free Spins-a", broj odabranih linija ne može se mijenjati. Prilikom osvajanja i dobitka svote, promjenom broja linija osvojen iznos direktno se pridodaje igračevom saldu, a opcija "gamble" je onemogućena.

Sljedeće tipke prikazane tablicom prikazuju se u igri Dragon Reels:

Tipka	Naziv	Opis
	Select	Kada je aktivirana tipka "Select", odabran je iznos uloga.
	Start	Aktivacijom tipke "Start", stupci se počinju rotirati te se tipka mijenja u "Stop All" tipku. Ako je postojao prethodno osvojeni iznos, isti se automatski dodaje igračevom saldu. Stupci se također počinju rotirati pritiskom na tipku "Space" s tipkovnice.
	Stop All	Kada je aktivirana tipka "Stop All", svi stupci se istovremeno zaustave te se tipka mijenja u tipku "Start" (ako nema dobitne kombinacije) ili tipku "Collect" (ako postoji dobitna kombinacija). Stupci se također zaustavljaju pritiskom na tipku "Space" s tipkovnice. Stupci se mogu zaustaviti i pojedinačno. Prilikom rotacije stupaca, igrač može pritiskom na pojedini stupac zaustaviti taj stupac, tj. taj stupac se zaustavlja istovremeno s prvim stupcem.
	Collect	Aktivacijom tipke "Collect" animacija povećavanja dobivenog iznosa se prekida te se u polju "Win" prikazuje ukupni dobitni iznos. Tipka se mijenja u tipku "Start". Animacija povećavanja dobivenog iznosa se također može prekinuti tipkom "Space" s

		tipkovnice.
	Gamble	Kada je aktivirana, otvara zaslon opcije "Gamble". Opcija "Gamble" se također može pokrenuti pritiskom na tipku "←" ili tipku "→" s tipkovnice.
	Denomination	Prikazuje vrijednost jednog kredita. Pritisak na ovu tipku također je moguć pritiskom na tipku "X" s tipkovnice. Tipka je neaktivna dok se stupci rotiraju, tijekom "Autoplay-a", opcije "Gamble" te "Free Spins" moda. Odabir određene vrijednosti je također moguć pritiskom na tipke "C", "V", "B" i "N" s tipkovnice. Pritiskom na tipku "C" odabire se najmanja vrijednost. Pritiskom na tipku "V" odabire se sljedeća po veličini vrijednosti itd. Ako postoji dobitna svota, prilikom mijenjanja vrijednosti danomination-a, ta svota se dodaje igračevom saldu te se igrač više ne može kladiti sa tim iznosom.
	Autoplay	Kada je aktivirana tipka "Autoplay", igra se prebacuje u "Autoplay" način te se tipka mijenja u "Stop Auto" tipku. Ova tipka je aktivna dok se stupci ne rotiraju te dok opcija "Gamble" nije otvorena. Aktivacije ove tipke također je moguća pritiskom na tipku "Z" s tipkovnice.
	Stop Auto	Kada je tipka "Stop Auto" aktivirana, "Autoplay" način igre se prekida te se tipka mijenja u tipku "Autoplay". Ova tipka je aktivna jedino kada je igra u "Autoplay" načinu. Aktivacije ove tipke također je moguća pritiskom na tipku "Z" s tipkovnice.
	Sound control	Aktivacijom ove tipke zvuk se uključuje ili isključuje, ovisno o prethodnom stanju.
	Screen size control	Aktivacijom ove tipke ekran se proširuje ili smanjuje, ovisno o trenutnom stanju.
	Paytable	Aktivacijom ove tipke otvaraju se ili zatvaraju pravila igre. "Paytable" tipka je neaktivna kod rotacije stupaca, kod "Autoplay" i "Free Spins" načina igre.
	Exit	Aktivacijom ove tipke igrač napušta igru. Tipka je neaktivna prilikom rotacije stupaca, kada je aktivirana opcija "Gamble" kod "Autoplay" i "Free Spins" načina. U slučaju da je dobiven iznos tijekom aktivacije ove tipke, osvojeni iznos dodaje se saldu igrača te se igra zatvara. Igrač se više ne može kladiti s posljednjim osvojenim iznosom. Aktivacije ove tipke također je moguća pritiskom na tipku "," s tipkovnice.

Na vrhu zaslona igre, igrač može vidjeti broj trenutne igre te lokalno vrijeme s obzirom na postavke njegovog osobnog računala.

## Pravila

- Isplate se prikazuju u "Paytable-u".
- Dobitne nagrade s kartama "Scatters" su neovisne o ostalim dobitnim linijama te se

također dodaju ukupnom osvojenom iznosu.

- U slučaju višestrukih dobitnih kombinacija na istoj liniji, isplaćuje se kombinacija s najvećim profitom.
- U slučaju dva različita dobitka s jednakim profitom na istoj liniji, isplaćuje se dulja kombinacija.
- Mogući su istodobni dobitci na različitim linijama.
- Greške tokom rada poništavaju sve odigrane igre i dobitke.

## Free Spins

U slučaju da se dobitna kombinacija sastoji od tri "Scatters" karte, igrač ima priliku zaigrati deset besplatnih igara. Dobici u tim igrama se udvostručuju.

Na zaslonu se pojavljuje tekstualna poruka "Press START to run this FEATURE".

Igrač može pokrenuti igre klikom miša na polje tekstualne poruke ili aktivacijom tipke "START". Stupci automatski počinju rotirati sve do završetka svih "Free Spins" igara.

"Free Spins" igre se odvijaju odabirom uloga i linija.

"Free Spins" igre se ne mogu prekidati.

Ukoliko se prilikom odvijanja "Free Spins" igara pojave nove tri (ili više) "Scatters" karte, preostalom broju igara pridodaje se još pet novih.

Nakon završetka svih besplatnih igara, ukupni osvojeni iznos u "Free Spins-u" može se koristiti u opciji "Gamble" (ukoliko je navedeni iznos manji ili jednak iznosu definiranom u "Playable-u")

Tokom odvijanja "Free Spins" igara koristi se drugi set stupaca.

## Bonus Jackpot karte

"**Jackpot Cards** Mystery" je nasumično aktivirani bonus prilikom igranja bilo koje "**Jackpot Cards**" igre.

"**Jackpot Cards**" je jackpot zagonetka ("mystery") s četiri razine. Svaka razina je ilustrirana bojom karte:

- CLUBS – prva razina (najniža vrijednost jackpot-a);
- DIAMONDS – druga razina;
- HEARTS – treća razina;
- SPADES – četvrta, najviša razina.

Svaka razina "**Jackpot Cards**" zagonetke te njezina vrijednost i valuta prikazani su na desnoj strani za svaku kartu odgovarajuće boje.

Doprinos razine "jackpot-a" ovisi o iznosu uloga igrača.

### • AKTIVACIJA

"**Jackpot Cards Mystery bonus**" može biti nasumično aktiviran nakon završetka pojedinačne igre te nakon što su svi dobitni iznosi prikupljeni. Kada je "**Jackpot Cards** Mystery " aktiviran, igraču je automatski zagarantirana jedna od "jackpot mystery" razina.

"**Jackpot Cards** Mystery" se odigrava povrh temeljne igre te ne zatvara istu. "Autoplay" se automatski zaustavlja kada je "**Jackpot Cards** Mystery" aktiviran. Nakon završetka, upravljanje se vraća na baznu igru koja se odigravala prethodno aktiviranju "**Jackpot Cards** Mystery" bonusa.

### • PRAVILA I UPRAVLJANJE

Aktiviranjem "Jackpot Cards" bonusa, igrač bira polje sa 12 karata položenih licem prema dolje. Igrač odabire karte lijevim klikom miša sve dok ne otkrije 3 karte s istom bojom. Prema otkrivenoj boji karte biti će dodijeljena odgovarajuća "**Jackpot Cards** Mystery " razina. Iznos bonusa će odgovarati akumuliranom iznosu u trenutku otkrivanja posljednje odgovarajuće boje karte. Kako bi mogao završiti igru "**Jackpot Cards**", igraču će biti ponuđeno da pritisne na tipku "Collect" te tako prenese dobitke iz bonus igre u ukupan dobitak.

Iznos dobiven u "**Jackpot Cards** Mystery" bonus igri ne može se koristiti u opciji "Gamble".

Svakim ulaskom u "**Jackpot Cards**" bonus, igrač ima značajne šanse osvojiti najvišu razinu bonus igre sa bilo kojim početnim ulogom. Međutim, što je viši početni ulog u baznoj igri, to je

veća mogućnost ulaska u bonus i osvajanja jedne od "mystery jackpot" razine.

Početni ulozi:

- **SPOR INTERNET I PREKID VEZE**

Spor internet može uzrokovati kašnjenje i prikaz zastarjelih vrijednosti jackpot-a.

"**Jackpot Cards bonus**" pruža ponovnu uspostavu u slučaju prekida internet veze.

- **DOBITNICI**

Ako je bilo koji "jackpot mysteries" dodijeljen, svi igrači koji igraju "**Jackpot Cards**" igre biti će obaviješteni o tom događaju na svojim zaslonima.

## **Prekidi igre**

- **Ponovna uspostava igre**

U slučaju prekida igre zbog problema s internetskom vezom, pri sljedećem pristupanju igri, igraču će biti pruženo nastavljanje igranja prethodne nezavršene igre, od trenutka u kojem je igra prekinuta.

- **Otkazivanje**

U slučaju da je igra otkazana od strane igrača, trenutak otkazivanja smatra se kao kraj igre. Sva akumulirana sredstva automatski će biti vraćena igraču.

## **Povrat novca igračima**

Povrat novca igračima igre Dragon Reels zagaraniran je s vjerojatnošću od čak 96.44 %.  
Dragon Reels v: [verzija]